

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOVIE*
LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VIII
DI SMP NEGERI I BANGODUA KABUPATEN INDRAMAYU**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.I)
pada Jurusan Tadris IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

Oleh :

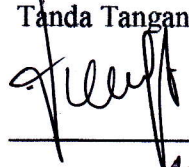


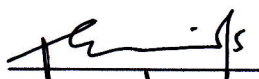


FIFIK RO'SU FIKRIYAH
1410140129

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUSI AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI CIREBON
2015 M/1436 H**

PENGESAHAN

Skripsi berjudul **Penggunaan Media Pembelajaran *Movie Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bangodua Kabupaten Indramayu** oleh Fifik Ro'su Fikriyah, NIM 1410140129 telah di Munaqasahkan pada hari Kamis, 05 Februari 2015 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Nuryana, M.Pd NIP. 19710611 199903 1 005	<u>20-02-2015</u>	
Sekretaris Jurusan Dr. Ratna Puspitasari, M.Pd NIP. 19721215 200501 2 004	<u>20-02-2015</u>	
Penguji I Dr. Aris Suherman, M.Pd NIP. 19601019 198511 1 001	<u>18-02-2015</u>	
Penguji II Euis Puspitasari, SE., M.Pd NIP. 19810313 201101 2 008	<u>20-02-2015</u>	
Pembimbing I Dr. Nuryana, M.Pd NIP. 19710611 199903 1 005	<u>18-02-2015</u>	
Pembimbing II Dr. H. Suklani, M.Pd NIP. 19610817 198703 1 004	<u>18-02-2015</u>	



Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag
NIP. 19710302 199803 1 002

ABSTRAK

FIFIK RO'SU FIKRIYAH: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOVIE LEARNING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU DI SMP NEGERI I BANGODUA KABUPATEN INDRAMAYU

Motivasi sangat memiliki pengaruh penting dalam bidang pendidikan. Siswa sebagai orang yang memiliki kekuatan mental yang menjadi sumber penggerak untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa memiliki keinginan, perhatian kemauan serta cita-cita dalam diri siswa itu sendiri. Hal tersebut yang dapat mendorong siswa untuk melakukan perubahan dalam tingkah laku atau perbuatan untuk lebih maju dan lebih baik dalam mencapai tujuan.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui data mengenai penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS terpadu. Serta untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII dan memperoleh data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri I Bangodua Kabupaten Indramayu.

Permasalahan di atas, maka penulis menyusun beberapa pertanyaan; Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* pada mata pelajaran IPS terpadu di kelas VIII, Bagaimana motivasi belajar pada mata pelajaran IPS terpadu siswa kelas VIII, seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri I Bangodua Kabupaten Indramayu.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan melakukan penyebaran angket kepada siswa yang dijadikan sampel sebanyak 41 siswa. Kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan SPSS 12.0 *for window.*, maka digunakan rumus uji regresi.

Berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa nilai Signifikansi atau Sig.= 0.010 (<0.05), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* dengan motivasi belajar siswa. Dengan besar koefisien korelasinya adalah sama dengan 0,396. Artinya penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu hanya memberikan pengaruh sebesar 15,68% dan selebihnya dipengaruhi faktor lainnya.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
---------------------	---

DAFTAR ISI.....	iii
-----------------	-----

DAFTAR TABEL	v
--------------------	---

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran	7
1. Konsep Media Pembelajaran.	7
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	8
B. Media Berbasis <i>Movie Learning</i>	9
1. Pengertian <i>Movie Learning</i>	9
2. Kelebihan dan Kelemahan	11
3. Langkah-langkah Menggunakan Media <i>Movie Learning</i>	11
4. Penggunaan Media Komputer	12
C. Motivasi Belajar Siswa	13
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	13
2. Fungsi Motivasi Belajar.....	24
3. Indikator-indikator Motivasi Belajar.	25
4. Pengaruh <i>Movie Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa	26
D. Penelitian Yang Relevan.....	27
E. Kerangka Pikir	28
F. Hipotesis Penelitian	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
C. Kondisi Umum Tempat Penelitian.....	32
D. Populasi dan Sampel.....	36
E. Variabel Penelitian.....	37
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
G. Validitasi dan Reliabilitas Penelitian.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	44
1. Penggunaan Media <i>Movie Learning</i> Siswa di Kelas VIII di SMP Negeri I Bangodua Kab. Indramayu.....	44
2. Motivasi Belajar Siswa di Kelas VIII di SMP Negeri I Bangodua Kab.Indramayu	52
B. Analisis Data	59
1. Uji Normalitas Angket dan Tes Formatif Siswa.....	61
2. Uji Homogenitas Angket dan Motivasi Belajar.....	62
3. Uji Hipotesis	63
C. Pembahasan.....	64

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	66
B. Saran	66

DAFTARPUSTAKA.....	68
---------------------------	-----------

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan tempat penyelenggaraan pendidikan yang melaksanakan berbagai kegiatan yang ada kaitannya dengan pendidikan dan pembelajaran, salah satunya pelaksanaan proses belajar mengajar. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilaksanakan setiap hari, merupakan kehidupan dari suatu kelas, dimana guru dan siswa saling terkait dalam pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan oleh guru.

Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia terbesar yang memiliki nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Sejarah telah membuktikan bahwa kemajuan dan kejayaan suatu bangsa di dunia ditentukan oleh pembangunan di bidang pendidikan. Oleh sebab itu tak heran bila Pendiri negara Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari isi Pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. (Fauzi, 2012:1)

Suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur, ada dua unsur yang sangat penting adalah metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan, termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Media diartikan segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk proses komunikasi dengan siswa agar siswa belajar. Komunikasi dan siswa yang belajar

merupakan dua spek pokok. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mendorong proses-proses belajar dapat dikategorikan sebagai media (Suprijono, 2009: 3).

Warsita (2008: 62-63) dalam bukunya "*Teknologi Pembelajaran*" menuliskan beberapa pendapat tentang definisi belajar (*learning*) yaitu suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti (Sardiman, dkk., 1996: 2). Belajar adalah perubahan perilaku yang relative permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada penerahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain (Pidarta, 2000: 197). Dalam kegiatan pembelajaran tidak dapat dilakukan sembarangan, tetapi harus menggunakan teori-teori dan prinsip-prinsip belajar tertentu agar bisa bertindak secara tepat (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 41-42).

Darwanto (2005: 99) dalam bukunya "*Televisi Sebagai Media Pendidikan*" mengutip pendapat Miarso tentang belajar :

Pendidikan yaitu suatu proses yang kompleks, tiap orang mempunyai ciri yang unik untuk belajar. Hal itu terutama disebabkan oleh efisiensi mekanisme penerimaannya dan kemampuan tanggapannya. Seorang pelajar yang normal akan dapat memperoleh pengertian dengan cara mengolah rangsangan dari luar, yang ditanggapi oleh indranya, baik indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa maupun peraba. Semakin baik tanggapan seseorang tentang sesuatu objek, orang, peristiwa atau hubungan, semakin baik pula hal tersebut dapat dimengerti dan diingat.

Pandangan konstruktivisme, belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, dan refleksi serta interpretasi. Proses belajar pada hakikatnya terjadi dalam diri peserta didik yang bersangkutan, walaupun prosesnya berlangsung dalam kelompok, bersama orang lain. (Wasita, 2008: 63). Pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran (instruksional) adalah usaha mengelola lingkungan dengan

sengajar agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu kondisi tertentu (Miarso, 2004: 528).

Pembelajaran menurut Bambang Warsita (2008: 226) adalah segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah. Jadi tugas media bukan sebagai sekedar mengkomunikasikan hubungan integral yang saling berkaitan antara komponen yang lain yang saling berinteraksi dan mempengaruhi.

Agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek perlu adanya penyesuaian, terutama sekali yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari oleh guru. Maka peneliti mencoba untuk menggunakan salah satu hasil dari kemajuan tersebut yaitu menggunakan media *Movie Learning*.

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam belajar. Di dalam proses belajar tersebut, banyak faktor yang mempengaruhinya, salah satunya adalah motivasi. Motivasi mempunyai fungsi dalam suatu kegiatan, motivasi akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut, tetapi motivasi juga dipengaruhi oleh tujuan. Makin tinggi dan berarti suatu tujuan, makin besar motivasinya, dan makin besar motivasi maka akan makin kuat kegiatan yang dilaksanakan sehingga prestasi belajar siswa meningkat (Masdudi, 2011: 52).

Motivasi sangat memiliki pengaruh penting dalam bidang pendidikan. Siswa sebagai orang yang memiliki kekuatan mental yang menjadi sumber penggerak untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa memiliki keinginan, perhatian kemauan serta cita-cita dalam diri siswa itu sendiri. Hal

tersebut yang dapat mendorong siswa untuk melakukan perubahan dalam tingkah laku atau perbuatan untuk lebih maju dan lebih baik dalam mencapai tujuan, dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi, makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan semakin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Hal ini sesuai dengan apa yang diutarakan oleh Usman (2009:29) bahwa tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau melakukan belajar. Untuk itu guru sebagai pendidik perlu memperhatikan bagaimana cara agar siswa menjadi termotivasi untuk selalu memperhatikan dan mengikuti secara aktif proses belajar dan juga mereka termotivasi untuk selalu mengikuti proses belajar dengan baik dan selalu termotivasi untuk selalu mengikuti proses belajar dengan baik dan selalu terdorong untuk belajar dan meningkatkan prestasinya.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di SMP Negeri I Bangodua Kabupaten Indramayu kurangnya motivasi siswa-siswi untuk mengikuti pelajaran dan minat dalam hal keingintahuan, terbukti dengan nilai KKM yang dicapai oleh siswa-siswi kurang memuaskan karena media pembelajaran yang digunakan terlalu monoton, melihat media pembelajaran sangat kurang, otomatis motivasi untuk mempelajari pelajaran sangat rendah. Maka peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran *Movie Learning* apakah ada pengaruh yang kuat terhadap motivasi belajar siswa dan motivasi belajar siswa apakah semakin meningkat dibandingkan dengan belajar tanpa menggunakan media mengakibatkan dorongan siswa untuk mempelajari pelajaran sangat tinggi begitupun prestasinya meningkat. Penulis tertarik untuk mengkaji (meneliti) seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ips terpadu kelas VIII di SMP Negeri I Bangodua Kabupaten Indramayu ?

B. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Kajian

Wilayah kajian penelitian dalam skripsi ini adalah Strategi Belajar Mengajar (SBM).

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian skripsi ini adalah pendekatan kuantitatif.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini adalah ketidakjelasan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ips terpadu kelas VIII di SMP Negeri I Bangodua Kabupaten Indramayu.

C. Pembatasan Masalah

- a. Media pembelajaran *Movie Learning* disini berupa komputer, film.
- b. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Uno, 2008: 23). Dorongan internalnya yaitu dorongan atau keinginan untuk belajar dalam dirinya sendiri, sedangkan eksternalnya yaitu dorongan atau pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* sendiri, dalam hal ini berarti terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri I Bangodua Kabupaten Indramayu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis menyusun beberapa pertanyaan:

- a. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* pada mata pelajaran IPS terpadu di kelas VIII SMP Negeri I Bangodua Kabupaten Indramayu ?
- b. Bagaimana motivasi belajar pada mata pelajaran IPS terpadu siswa kelas VIII di SMP Negeri I Bangodua Kabupaten Indramayu ?
- c. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata

pelajaran ips terpadu di SMP Negeri I Bangodua Kabupaten Indramayu ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui data mengenai penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS terpadu SMP Negeri I Bangodua Kabupaten Indramayu.
2. Untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII SMP Negeri I Bangodua Kabupaten Indramayu.
3. Untuk memperoleh data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS terpadu SMP Negeri I Bangodua Kabupaten Indramayu.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian dapat bermanfaat sebagai alternative untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ips terpadu melalui penerapan metode pembelajaran *Movie Learning*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran ips terpadu melalui penggunaan media pembelajaran *Movie Learning*.
- b. Bagi para guru, terdorong untuk memiliki keterampilan dalam memahami kondisi dalam belajar.
- c. Bagi siswa, agar dapat meningkatkan motivasi belajar khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

PBAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* dalam pembelajaran IPS Pokok Bahasan Pengaruh Keunggulan Lokasi Kolonialisme Barat di Indonesia di SMP Negeri 1 Bangodua Kabupaten Indramayu menunjukkan efektifitas yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil prosentase rata-rata jawaban angket yang telah disebarkan kepada 41 responden (siswa) yang menyatakan setuju sebesar 45,2 %, yang mendominasi dari keseluruhan alternatif jawaban.
2. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Pokok Bahasan Pengaruh Keunggulan Lokasi Kolonialisme Barat di Indonesia di SMP Negeri 1 Bangodua Kabupaten Indramayu menunjukkan efektifitas yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil prosentase rata-rata jawaban angket yang telah disebarkan kepada 41 responden (siswa) yang menyatakan setuju sebesar 52,95%, yang mendominasi dari keseluruhan alternatif jawaban.
3. Dari pengujian di atas diperoleh nilai Signifikansi atau Sig.= 0.010 (<0.05), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* dengan motivasi belajar siswa. Dengan besar koefisien korelasinya adalah sama dengan 0,396. Artinya penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu hanya memberikan pengaruh sebesar 15,68% dan selebihnya dipengaruhi faktor lainnya.

B. Saran –saran

1. Penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* dalam pembelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Pengaruh Keunggulan Lokasi Kolonialisme Barat di Indonesia di SMPN 1 Bangodua Kabupaten Indramayu menunjukkan efektifitas

yang baik, dan diharapkan bisa di pertahankan dan dapat di tingkatkan ke arah yang lebih baik.

2. Di harapkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Bangodua Kabupaten Indramayu membaik dan tidak hanya pada mata Pelajaran IPS saja.
3. Dengan Adanya korelasi yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Movie Learning* dengan motivasi belajar siswa pada Pokok Bahasan Pengaruh Keunggulan Lokasi Kolonialisme Barat di Indonesia di SMPN 1 Bangodua Kabupaten Indramayu diharapkan siswa-siswa memiliki prestasi belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkins, dkk. 2003. *Outdoor. Experiential and Environmental Education: Coverging or Diverging Approaches* . ERIC Digest.
- Ahmad, Fauzi. 2012. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- . 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Dimiyati dan Miono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, Thursan. 2004. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Suara.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isah Cahyani . *Peran Experiential Learning dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajar BIPA Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung*.
- Kurdi, Syu'eb & Abdul Aziz. 2006. *Model Pembelajaran Efektif PAI di SD dan MI*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Margono. 1997. *Model Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wahidin, dkk. 2005. *Modul Pendidikan dan Pelatihan Komputer Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Cirebon*. STAIN Cirebon Press
- Nazir, moh. 1999. *Model Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- Riduwan. 2004. *Statistik untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah/Swasta*. Bandung: Alfabeta.
- Rose, Colin dan Micolm J. Nicholl. 2002. *Acelerated Learning for The 21th Century*. Bandung: Nuansa.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali
- STAIN Cirebon. 2005. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah STAIN Cirebon*. Cirebon: STAIN Cirebon Press
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana. 1996. *Model Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Suherman, Erman. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukamdinata, Nana Syaodih. 2004. *Landasan Psikologi Proses Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem/PPL*. Pustaka Pelajar
- Surya, Mohamad. 2004. *Psikologi dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Ed ke-3. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syamsuri, Istamar. 2004. *Biologi Untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.